

### 개발 능력 점검표(델파이/C++)

	내용	체크	관련 과정	관련 도서	자료
<b>델파이 환경 (1~7 번 항목 모두 숙지하고 있어야 합니다.)</b>					
1	어플리케이션을 구성하는 파일 종류를 모두 알고 있다. - 프로젝트 파일: .dpr .dproj - 유닛 소스 파일: .pas - VCL 폼 파일: .dfm - 리소스 파일: .res		<a href="#">델파이 기초</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">델파이 Begin...End</a></li> <li>• <a href="#">델파이 프로그래밍 언어</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동영상: <a href="http://goo.gl/5EdQVr">http://goo.gl/5EdQVr</a></li> </ul>
2	델파이 환경 구성 요소를 알고 있다. - 오브젝트 인스펙터 - 툴팔레트 - 프로젝트 매니저 - 스트럭처 뷰				
3	프로젝트 매니저를 사용하여 프로젝트에 폼/유닛들을 추가 삭제 할 수 있고 그룹화 할 수 있다.				
4	폼 디자이너에 컴포넌트를 입력할 수 있다.				
5	유닛 구조를 알고 있다. -interface -implementation -initialization -finalization				
6	외부 유닛들을 uses 을 사용하여 참조할 수 있다.				
7	프로젝트를 빌드 하여 실행 할 수 있다.				
<b>델파이 프로그래밍 언어 (8~18 번 항목 모두 숙지하고 있어야 합니다.)</b>					
8	기본 문법 사용법을 알고 있다: 식별자, 연산자, 지시어 등		<a href="#">델파이 기초</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">델파이 Begin...End</a></li> <li>• <a href="#">델파이 프로그래밍 언어</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동영상: <a href="http://goo.gl/5EdQVr">http://goo.gl/5EdQVr</a></li> </ul>
9	단순 데이터 타입을 활용할 수 있다: 서수, 정수, 문자, 부울 등				
10	문자열 타입을 활용할 수 있다: - Short string - AnsiString - UnicodeString - WideString 등				
11	변수 선언 및 활용할 수 있다.				
12	상수를 작성하고 활용할 수 있다.				
13	Variant 타입을 활용할 수 있다.				
14	구조 타입을 활용할 수 있다: 배열, 레코드 집합 등				
15	포인터를 활용할 수 있다.				
16	복합문, with 문, if 문, case 문, 루프문 등을 사용 할 수 있다.				
17	프로시저와 함수를 작성하고 호출할 수 있다.				
18	프로시저/함수 파라미터(매개변수)의 전달 방법 종류를 알고 사용 할 수 있다. -Call by Value -Call By Refrenece -Call by Const				

	내용	체크	관련 과정	관련 도서	자료
객체 지향 프로그래밍 (19~27 번 항목 모두 숙지하고 있어야 합니다.)					
19	클래스의 의미와 구성 요소를 알고 있다.		델파이 기초	● 델파이 <a href="#">Begin...End</a> ● 델파이 <a href="#">프로그래밍 언어</a>	● 동영상: <a href="http://goo.gl/5EdQVr">http://goo.gl/5EdQVr</a>
20	클래스 개체 인스턴스의 차이점을 알고 있다.				
21	상속의 개념을 알고 있다.				
22	다형성의 개념을 알고 있다. - Static 메소드 - Virtual 메소드 - Dynamic 메소드				
23	캡슐화의 의미를 알고 있다. - private, protected, public, published, stricted private, stricted protected 차이				
24	생성자 루틴(Create)과 파괴자 루틴(Destroy)을 알고 있다.				
25	유니트에 클래스를 선언하고 코딩할 수 있다.				
26	클래스를 수동으로 생성(인스턴스 작업)하여 사용 할 수 있다.				
27	수동으로 사용한 클래스를 해제 할 수 있다.				
화면 띄우기 (28~30 번 항목 모두 숙지하고 있어야 합니다.)					
28	폼을 생성하고 해제 할 수 있다.		델파이 기초	● 델파이 <a href="#">Begin...End</a>	● 동영상: <a href="http://goo.gl/5EdQVr">http://goo.gl/5EdQVr</a>
29	Show/ShowModal 을 사용하여 폼을 띄울 수 있다.				
30	폼 스타일을 적용할 수 있다.				
델파이 프로그래밍 (31~33 번 항목 중 2 가지 이상 숙지하고 있어야 합니다.)					
31	메뉴 컴포넌트들을 사용 할 수 있다: TMainMenu, TPopupMenu, TToolBar 등		델파이 윈도우 애플리케이션 개발	● 델파이 <a href="#">Begin...End</a> ● 델파이 <a href="#">프로그래밍 언어</a>	● 동영상: <a href="http://goo.gl/5EdQVr">http://goo.gl/5EdQVr</a>
32	디버그 설정을 활용해 디버깅을 할 수 있다.				
33	Try..Except 나 Try Finally 문을 사용하여 기본 예외 처리를 할 수 있다.				
델파이 모바일 앱 개발 (모바일 프로젝트 진행을 희망하는 경우, 34~44 번 항목 중 3 가지 이상 숙지하고 있어야 합니다.)					
34	안드로이드(또는 iOS 디바이스)를 연결할 수 있다.		델파이로 한 번에 개발하는 안드로이드&iOS	● 한 번에 개발하는 <a href="#">안드로이드&amp; iOS with 델파이</a> ● <a href="#">파이어몽키 코스북</a>	● 동영상: <a href="http://goo.gl/N5FMkz">http://goo.gl/N5FMkz</a> ● 동영상: <a href="http://goo.gl/VURf5A">http://goo.gl/VURf5A</a> ● 동영상: <a href="https://goo.gl/hmX98X">https://goo.gl/hmX98X</a> ● 동영상: <a href="http://tech.devgear.co.kr/78876">http://tech.devgear.co.kr/78876</a>
35	파이어몽키 개발 환경을 활용할 수 있다.				
36	파이어몽키 컴포넌트를 활용할 수 있다.				
37	Style Design Editor 를 사용하여 자신만의 Style 을 만들 수 있다. (예 둥글한 버튼 스타일)				
38	다양한 디바이스 해상도에 맞는 UI 디자인 할 수 있다.				
39	라이브바인딩 기술을 사용할 수 있다.				
40	UI 컨트롤을 활용할 수 있다: TTabControl, TTabItem, TLayout, TToolBar, TPanel 등				
41	다양한 효과(Effect)를 활용할 수 있다: TRippleEffect, TShadowEffect 등				
42	다양한 애니메이션 컴포넌트를 활용할 수 있다: TColorAnimation TFloatAnimation TBitmapAnimation 등				
43	카메라를 활용한 '카메라 촬영 앱'을 만들 수 있다.				
44	사원 정보 검색/조회/수정/입력할 수 있는 '사원 정보 앱'을 만들 수 있다.				

	내용	체크	관련 과정	관련 도서	자료
델파이 DB 프로그래밍 (2-티어 프로젝트 진행을 희망하는 경우, 아래 내용을 숙지하고 있어야 합니다.)					
45	데이터베이스 연결 구조의 차이를 알고 있다: 2-티어와 멀티-티어		델파이 DB 프로그래밍: 2 티어	● 델파이 Begin...End ● 파이어몽키 코스북	● 동영상: <a href="http://goo.gl/5EdQVr">http://goo.gl/5EdQVr</a>
46	델파이에서 제공하는 데이터베이스 연결 컴포넌트들의 특징을 알고 있다.				
47	FireDAC 의 FDConnection 컴포넌트를 사용하여 데이터베이스를 연결할 수 있다.				
48	FireDAC 의 DataSet(테이블,쿼리) 컴포넌트를 사용하여 데이터를 다양하게 조회 할 수 있다.				
49	FireDAC 의 DataSet(테이블,쿼리) 컴포넌트를 사용하여 데이터를 등록 수정 삭제 할 수 있다.				
50	트랜잭션처리(커밋/롤백) 처리를 할 수 있다.				
51	2-티어 구조의 '부서/사원 관리 프로그램'을 만들 수 있다.				
델파이 DB 프로그래밍 (멀티-티어 프로젝트 진행을 희망하는 경우, 아래 내용을 숙지하고 있어야 합니다.)					
52	멀티-티어 프로그램의 구조를 알고 있다.		델파이 DB 프로그래밍: 멀티티어	● 델파이 Begin...End ● 파이어몽키 코스북	● 동영상: <a href="http://goo.gl/5EdQVr">http://goo.gl/5EdQVr</a>
53	DataSnap 기술(사용 컴포넌트 사용 방법)을 알고 있다.				
54	DataSnap 서버와 클라이언트 애플리케이션을 작성하고 연결할 수 있다.				
55	멀티-티어 구조의 '사원&부서 관리 프로그램'을 만들 수 있다.				